

## Acceso al net-art : una red organizada de manifestación y documentación [\(fragmento\)](#)

Katerine Liberovskaya

*Katherine Liberovskaya es una artista profesional multidisciplinaria nacida en Montreal, que ha trabajado principalmente en video experimental y multimedia desde los años ochenta. Ha producido numerosos videos y diversas instalaciones entre otras: **A scratch Y2K Hush-song** (1999), **Búsqueda de alma rusa** (1997), **Ephemeris** (1996), **XXII** (1193), **El murmullo de las lenguas** (1993) y **Tinta helada** (1989), una obra que ha ganado diversos premios y menciones en Europa y Norte América.*

*Actualmente vive y trabaja en Montreal, donde además de su práctica artística, sigue estudios doctorales en la Universidad de Mc Gill. Su investigación académica está enfocada en las implicancias de los nuevos medios en la práctica artística, particularmente en el contexto ruso actual con el cual ella ha desarrollado contactos relacionados al media art desde los primeros años de los 90.*

El hecho de que la mayor parte de la actividad del net art y su documentación estén ubicadas en internet representa para los mas entusiastas miembros del mundo del net art, la promesa utópica de total transparencia de la información : accesibilidad democrática, globalmente disponible, gratis y disponible las 24 horas a cualquiera en el mundo que tenga acceso a una computadora con una conexión a internet. Tanto el net art como el discurso a su alrededor no escapan sin embargo a modelos jerárquicos de organización, algunos propios de internet, otros que son reminiscencias de mundos del arte pasado.

La versión del sociólogo Howard Becker de la teoría de la reputación, propone que la reputación de artistas, obras y lugares resulta de la actividad colectiva de los mundos del arte. De hecho, así como los miembros que colectivamente se agrupan en el mundo del net art tienden a formar nuevas jerarquías de mundos dentro de mundos, así las intervenciones de net art y la documentación acerca de ellas tienden también a caer dentro de modelos de organización jerárquicos resultantes de la intersección de mundos y redes. Así, en la actualidad, el material siempre creciente en internet no es, en ninguna forma, igualmente accesible.

Las fuentes primarias para cualquier contacto con el net art son las obras en sí mismas, que a menudo permanecen en línea indefinidamente. Mientras muchas de las obras están todavía en línea en algún lado en el ciberespacio, no es completamente evidente como ubicarlas. Con la tendencia del mundo del net art a desarrollar desde el principio el modelo jerárquico de producción y distribución del arte mas tradicional, ciertos sitios se han convertido en « nodos » o « centros », perteneciendo a un loop de vínculos autorreferencial, como por ejemplo ciertas conocidas galerías virtuales, las secciones de net art de ciertos museos, los sitios de festivales muy conocidos y de colectivos reputados. Por causa de su innegable reputación establecida, ellos tienden a aparecer como los « top hits » en los buscadores, y son considerados cada vez mas como los mejores y mas típicos ejemplos de net art. Iniciativas independientes de individuos o grupos sólo serán accesibles si sus realizadores tienen éxito promocionando suficientemente su trabajo en los canales conocidos de distribución de información del mundo del net art o si poseen el conocimiento técnico para diseñar sus sitios de una manera tal de atraer la atención de los navegantes. Así, los sitios de creadores aislados a menudo sólo emergerán tras largas y pacientes búsquedas a través del misterioso ciberespacio.

Las fuentes secundarias de información son también abundantes en internet, una proliferación ciertamente cultivada por la facilidad para cualquiera de publicar algo en el ciberespacio. Entre estas fuentes se incluyen manifiestos y ideas de artistas aislados, textos curatoriales, sitios de net art y de información sobre eventos, newsletters electrónicos y anuncios, periodismo en la red y crítica en una amplia variedad de publicaciones electrónicas, investigación académica, listas de discusión y grupos , así como archivos en línea. Todos ellos

participan dando forma a una cierta red de actividades e información de net art interrelacionadas con sus nodos y plataformas, sus centros y sus periferias. Con sus variados corredores y filtros, esta red de información interdependiente entre sí refleja, en el sentido de Becker – a través de la tendencia jerárquica de su organización – los modelos sociales y las relaciones de poder del colectivo, actividad cooperativa de los miembros del mundo del net art. Así como preserva ciertos momentos del desarrollo de una nueva forma de arte, es instrumental en la generación de una cierta historia « oficial » y el mundo del net art con su nueva distribución del trabajo, su nuevo sistema de estrellas (star system) y sus nuevas convenciones. Significativamente, considerando el diverso rango de orígenes disciplinarios e ideológicos del net art, la perspectiva histórica predominante retiene el punto de ventaja de la historia del arte de Occidente. Una nueva economía de inclusiones y exclusiones se asocia cada vez más con el net art, que no deja mucho espacio a una variedad de marginales como artistas relegados a un estatus secundario o miembros no artistas como hackers, programadores, activistas, etc. Eso hace muy difícil acomodar las diferencias lingüísticas o las prácticas artísticas que no pertenecen a la tradición artística euroamericana. Entonces, el mundo del net art « calza » dentro del reino « global » del ciberespacio un mapa de su actividad con nuevos límites reales y virtuales, centros y periferias, de notable naturaleza económica, geográfica y lingüística.

## Vínculos rotos

Enfocando sobre lo que está perdido, sobre las exclusiones, puede aportarnos un lente crítico útil para el análisis de los territorios contruídos por las historias de net art existentes. La exclusión se aplica a cualquier participante involucrado productivamente en alguna manera con el fenómeno del net art, individual o colectivo, que no lo actúa en el flujo principal del “star-system”, que registran las historias del net art existentes. Hay numerosos motivos de exclusión : artística, ocupacional, tecnológica, económica, geográfica, lingüística, cultural e ideológica.

La exclusión artística está basada en el no reconocimiento del valor artístico de la obra relacionada al net art (sea creativa, textual, curatorial) por razones tan variadas como estilo, técnica, tema, reputación, y por ende desacuerdo con exhibiciones existentes, documentación, crítica, etc.

La exclusión ocupacional descalifica a los practicantes del net art no-artistas como programadores, hackers, geeks, webmasters, quienes a pesar de ser a veces cruciales para la actividad del net art, son difíciles de incorporar en la narrativa de la tradición artística occidental.

La exclusión tecnológica discrimina sobre la base del tipo de tecnología usada, considerando, por ejemplo, a las obras realizadas con equipamiento desactualizado como poco interesante... También excluye al público que usa los modelos de computadoras mas viejos (tales como la mayoría en el Tercer Mundo ...) quizá involuntariamente, impidiéndoles participar en el universo de las obras de net art que usan los últimos « gadgets » del diseño web como Java o RealMedia.

La exclusión tecnológica a menudo va de la mano con la exclusión económica. Típicamente generada desde el mundo occidental, no tiene en cuenta la situación económica de los individuos y especialmente de las naciones como un factor determinante para la forma y la presencia de las obras de net art. Las condiciones económicas son de gran importancia cuando determinan la velocidad de la conexión a internet, su confiabilidad y acceso. También determinan la situación de financiación estatal o privada, las cuales tendrán una importante influencia sobre el tipo y cantidad de equipamiento, el número de miembros y tiempo disponible para trabajar, la capacidad para contratar personas competentes que puedan asegurar la reputación de una organización a través de una exposición y presencia en internet serias. Por obvias razones de distribución de la riqueza mundial, la exclusión económica es a menudo, de este modo, geográfica.

La exclusión geográfica, sin embargo, es mas que nada en internet, lingüística. Siendo el inglés, el principal lenguaje de internet, la actividad de net art que usa otros lenguajes, sean estos del primer o del tercer mundo, queda relegada a la periferia. Francia es un caso de interés. De hecho, a causa de que la cultura francesa no se inclina a la traducción al inglés, mucha de su

creciente actividad nunca llega a las historias oficiales del net art, las cuales están predominantemente escritas en inglés. Si la relativamente poderosa Francia, en términos económicos, puede apenas sostener su presencia en el mapa mundial del net art, uno sólo puede imaginar la situación de naciones de lenguas exóticas como por ejemplo, India, Tailandia o los países de la ex Unión Soviética.

Hablando de la exclusión cultural, me refiero a nacionalidad y raza, a género y orientación sexual. Me refiero a cultura como lo relativo a creencias y teorías, en otras palabras, identidad política, ideológica y religiosa. Páginas de ejemplos vienen a la mente empezando por diferentes concepciones de arte de diferentes culturas que funcionan en sistemas completamente distintos a la estética dominante en el arte contemporáneo de Occidente. Otros ejemplos pueden ser el vacío de énfasis sobre la dimensión activista o ideológica de ciertas prácticas en las historias del net art existentes o su ausencia de ellas completamente. Las prácticas ciberfeministas son un buen ejemplo de tal condena. Todo aquellas prácticas marginalizadas, o simplemente ignoradas tienden a caer o incluso desaparecer del flujo principal de las discusiones y definiciones del mundo del net art y por lo tanto no consiguen a su vez pasar a las historias "oficiales".

Tales exclusiones ofrecen perspectivas alternativas interesantes para reflexionar acerca de una variedad de cuestiones relativas a la historiografía del net art como por ej: ¿Porqué la mayoría de las historias del net art parecen tener lugar predominantemente en los EUA, en Inglaterra, Alemania y los Países Bajos? ¿Porqué las prácticas de net art que están incluidas en las historias existentes de esta forma artística parecen ser las mas compatibles con las tradiciones artísticas contemporáneas de Occidente? ¿Porqué las historias del net art disponibles enfatizan el concepto artístico por sobre el desarrollo tecnológico? ¿Porqué no están situadas en relación a la evolución del software y del hardware comercial de internet, y del diseño web comercial? ¿Porqué las historias del net art son raramente escritas desde el punto de vista de las minorías culturales, de naturaleza nacional o lingüística, o de género u orientación sexual?

Tales categorías de exclusión pueden servir como puntos de partida para la construcción de "otro" necesario, historias del net art más diversas o mas específicas que contribuirían a una comprensión del fenómeno más amplia, particularmente para las actores situados fuera tratan de mirar hacia adentro. También proveen puntos de referencia para imaginar estrategias instrumentales a la incorporación de participantes y prácticas perdidos, faltantes dentro de la cronología oficial o alternativa de esta forma emergente. Cuestiones acerca de la evolución del net art se vuelven cuestiones acerca del mundo entero de la actividad cooperativa que hace posible esta forma, con sus convenciones, sus modelos organizacionales y su distribución del trabajo. En el net art mas que con ninguna forma artística, esto es de particular relevancia debido a la naturaleza del medio de internet, donde las iniciativas independientes pueden por el momento, si están cuidadosamente pensadas, hacer una gran diferencia en el escenario global.

[Katerine Liberovskaya](#) -2003  
Traducción Lila Pagola [lila@liminar.com.ar](mailto:lila@liminar.com.ar)

Versión completa, en inglés.  
Bibliografía, en inglés.